

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Film

Film menceritakan sebuah cerita menggunakan bahasa sinematik dilihat dari sudut kamera, gerak kamera, framing gambar, editing, musik, dan melihat masing-masing aktor dari kepala hingga kaki (Nusim, 2008, hal. 2). Film itu sendiri dapat diwujudkan pada tiga mode kreatif, yaitu film dokumenter (*documentary films*), film cerita pendek (*short films*), dan film cerita panjang (*feature-length films*). Menurut Cahyono (2009) film pendek sering dijadikan sebagai media ekspresi para pembuat film independen, biasanya film pendek memiliki durasi dibawah lima puluh menit sehingga mengeluarkan biaya yang relatif murah. Dalam film pendek untuk menghasilkan bahasa sinematik yang indah diperlukan berbagai departemen salah satunya departemen kostum yang dapat membantu meningkatkan kualitas gambar yang enak dipandang dan menciptakan kesan atau suasana sesuai kebutuhan produksi (Musgrove, 2003, hal. 8).

2.2. Kostum dalam Film

Pakaian yang dikenakan dalam film adalah kostum, walaupun pakaian tersebut dipinjam, disewa, dibeli, atau dirancang yang dibuat khusus untuk film (Landis, 2012, hal. 188). Meskipun orang-orang sering bingung perbedaan dari desain kostum dengan desain fashion. Landis (2003) menjelaskan, desainer fashion menjual pakaian, sedangkan desainer kostum membantu karakter menjadi hidup.

Hal ini dikuatkan dengan argumentasi dari Dinata (2004) kostum merupakan bentuk komunikasi yang dapat memperkuat karakter tokoh. Menurut buku yang berjudul *Screencraft: Costume Design* yang ditulis oleh Landis (2003) bahwa kostum yang akan dibuat untuk dikenakan oleh salah satu aktor harus spesifik, agar menimbulkan karakter tertentu dan satu adegan tertentu. Biasanya kesan pertama akan timbul dari seseorang bagaimana cara berpakaianya (Rea & Irving, 2010, hal. 130). Menurut Nusim (2008, hal. 3) kostum dalam film digunakan untuk hal-hal berikut:

2.2.1. Kostum dalam Konteks Struktur Cerita

Kostum digunakan sebagai struktur narasi untuk mengomunikasikan kepribadian dari masing-masing karakter. Menurut Carl Jung (2009, hal. viii) untuk menentukan struktur narasi kita perlu mengetahui *archetypes* atau sifat-sifat dasar manusia yang akan diperankan dalam cerita. Ada berbagai macam sifat dasar manusia menurut Carl Jung yaitu:

1.) *The Hero*

Hero merupakan simbol primer dari *the self*. *The Self* adalah karakter utama yang dimiliki manusia dan merupakan penyatuan dari ketidaksadaran serta kesadaran individu sebagai tujuan keseimbangan hidupnya. *The self* sering mewakili diri sebagai sebuah lingkaran dan persegi (Watts, 2009, hal. 244).

2.) *The Shadow*

Shadow adalah bagian dari pikiran bawah sadar dan digambarkan sebagai sisi gelap yang dimiliki individu. Biasanya berisi apa saja yang tidak

dapat diterima seseorang, seperti masalah moral (keserakahan, kecemburuan prasangka, dan rasisme) (Watts, 2009, hal. 241).

3.) *The Anima or Animus*

Anima atau *animus* merupakan kontra seksual yang hadir pada individu. *Anima* adalah gambaran sifat feminin dalam jiwa laki-laki dan *animus* adalah gambaran sifat laki-laki dalam jiwa perempuan (Watts, 2009, hal. 242).

4.) *The Persona*

Persona merupakan topeng sosial yang ditunjukkan individu untuk menampilkan dirinya kepada dunia. *Persona* memiliki sisi negatif karena dapat menghilangkan kemampuan seseorang untuk mengintegrasikan keutuhan dirinya (Watts, 2009, hal. 241).

5.) *Shapeshifter*

Shapeshifter menyimbolkan sifat manusia yang dapat bertransformasi dan tidak stabil sehingga sulit untuk dimengerti. *Shapeshifter* juga digunakan untuk membawa ketegangan dalam cerita (Indick, 2004, hal. 127).

6.) *Trickster*

Trickster merupakan seorang pemberontak yang menolak untuk memenuhi harapan dan memiliki keinginan untuk melakukan perubahan (Indick, 2005, hal. 126).

Selain itu kostum dapat menginterpretasikan sejarah secara cepat untuk penonton. Menginterpretasikan sejarah dilakukan melalui dua pendekatan yaitu

realis dan *stylish*. Secara realis menurut DeForest (2004, hal. 37) kostum yang dibuat diharapkan terlihat alami sesuai dengan kebutuhan cerita. Sedangkan *stylish* merupakan kostum yang dibuat melewati berbagai tahap desain untuk menghasilkan cerita tertentu (Gordon, 2006, hal. 148).

2.2.2. Kostum dalam Konteks *Mise en Scene*

Mise en Scene merupakan komposisi visual yang kita lihat didalam sebuah film, salah satu pendukung untuk menampilkan komposisi visual yang harmonis adalah kostum. Sama seperti unsur-unsur lukisan bekerja sama untuk menciptakan citra yang harmonis, begitu pula departemen kostum yang berkerja sama dengan *lighting* dan *set*. Warna, bentuk, garis, dan tekstur merupakan dipertimbangkan ketika merancang kostum untuk film. Warna merupakan salah satu elemen yang paling penting dalam mendesain kostum yang dapat menampilkan temperatur, kepribadian, dan emosi. Berdasarkan psikologi warna, warna dibagi menjadi dua yaitu warna panas dan warna dingin. Warna panas (merah, kuning, dan oranye) melambangkan kegembiraan, energi, persahabatan dan kemarahan. Warna dingin (hijau dan biru) melambangkan damai, tenang, sedih, atau tertekan (Stoodt, 1996, hal. 121).

2.2.3. Kostum dalam Konteks Pembentukan Karakter

Kostum digunakan dalam pembentukan karakter yang menampilkan karakter dalam diri itu sendiri atau sering disebut tiga dimensional karakter. Tiga dimensional karakter menurut Lankoski (2010, hal.86) dibagi menjadi tiga kondisi, yaitu:

1.) Kondisi Fisik

Merupakan fisik yang dapat dilihat secara langsung oleh orang lain, seperti: jenis kelamin, umur, berat badan, warna rambut, warna mata, warna kulit, tinggi badan, cacat, penampilan, dan perawakan.

2.) Kondisi Sosial

Merupakan kondisi dari luar karakter yang akan mempengaruhi cara karakter berfikir dan bertindak, seperti: kelas, pendidikan, keluarga, agama, kebangsaan, komunitas, politik, dan hobi.

3.) Kondisi Psikologis

Merupakan kondisi dari dalam diri karakter yang akan mempengaruhi cara karakter berfikir dan bertindak, seperti: moral, ambisi, sikap terhadap kehidupan, perangai, obsesi, frustrasi, imajinasi, kebijaksanaan, ekstrovert, introvert, ambivert, dan kecerdasan.

2.3. Departemen Kostum

Semua anggota departemen kostum harus memiliki kepribadian yang santai, menyenangkan, dan peka terhadap orang lain. Mereka juga harus bekerja dengan artis pada tingkat pribadi, yang mungkin mudah cemas atau mudah malu (Musgrove, 2003, hal. 179). Menurut Rose (2012) departemen kostum menciptakan kostum yang terlihat pada film. Selama perencanaannya, departemen kostum mengubah kata-kata dalam naskah ke dalam visual serta menciptakan karakter yang dapat mendukung narasi. Departemen kostum juga bertemu dengan desainer produksi dan sutradara untuk memutuskan, jenis kostum apa yang akan dikenakan masing-masing karakter pada setiap adegan. Sebagai departemen

kostum harus melakukan penelitian tentang apa yang orang kenakan selama periode waktu yang berbeda-beda, termasuk jenis pakaian, sepatu, topi, ikat pinggang, dan perhiasan yang dikenakan laki-laki, perempuan, dan anak-anak. Selain itu perlu memperhatikan warna dan jenis kain yang digunakan dan bagaimana pakaian akan dibuat. Departemen kostum juga memutuskan apakah akan menyewa, membeli, atau menjahit kostum (Ferguson, 2005). Ada tiga tahapan produksi, yaitu:

2.3.1. Pra Produksi

Pra Produksi biasanya merupakan bagian terpanjang dari proses pembuatan film, yang sering dianggap bagian paling menarik. Namun, proses ini penting jika kita akan membuat sebuah film yang efektif (Edgar & Hunt, 2010, hal. 11). Tugas departemen kostum pada saat pra produksi adalah:

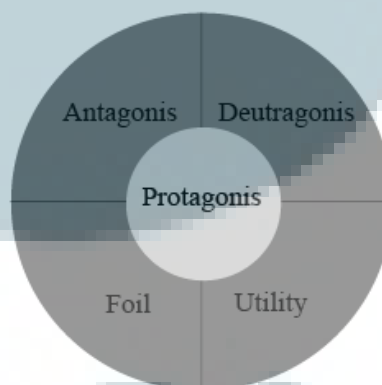
2.3.1.1. Perancangan dan Pemilihan

1.) Membaca dan mencari tahu konsep atau genre dari naskah

Ada berbagai macam *genre* film baik fiksi dan nonfiksi; seperti *genre* horor, komedi, *sci-fi*, *musical*, drama dan lain-lain. Menurut Cornea (2007, hal. 3) *sci-fi* merupakan genre yang bergantung pada fantasi dan kenyataan, biasanya pada film yang bergenre *sci-fi* terdapat robot, makhluk *extraterrestrial* (hal-hal di luar bumi), dan konteks antar planet. *Genre sci-fi* memiliki berbagai macam *genre hybrid* salah satunya *comic sci-fi*. Berdasarkan penjelasan Princeton (2012) *comic sci-fi* ialah *genre* yang menyindir *standard* film *sci-fi* yang berisikan invasi alien, perjalanan antar *galaxy*, ataupun teknologi futuristik.

2.) *Cast and costume breakdown*

Menurut Musgrove (2003, hal. 66) pembedahan naskah perlu dilakukan untuk mengetahui karakter pada setiap peran. Oleh karena itu kita harus memisahkan peran-peran tokoh yang ada pada naskah, yaitu: protagonis (tokoh utama yang menggerakkan plot dan memiliki itikad, namun dihalangi oleh tokoh lain), antagonis (tokoh yang menentang keinginan dari tokoh protagonis), deutronis (tokoh yang berada di pihak protagonis), foil (tokoh yang berada di pihak antagonis), tritagonis atau confidante (tokoh yang dipercaya oleh tokoh protagonis dan antagonis), dan utility (tokoh pembantu untuk mendukung rangkaian cerita) (Saptaria, 2006, hal. 34).



Gambar 2.1 Lingkaran peran
(Sumber: Saptaria, 2006)

Selain itu departemen kostum harus mencatat perubahan kostum di setiap adegan. Termasuk hari, minggu, tahun dan musim yang berubah pada naskah serta lokasi, siang/malam, *interior/exterior*, *scene number* dimana kostum akan dibutuhkan (Landis, 2012, hal. 188).

3.) Berdiskusi dengan sutradara dan desainer produksi

Mendiskusikan kepada sutradara dan desainer produksi untuk membahas visi keseluruhan untuk film guna mempertimbangkan sejarah pribadi dari masing-masing karakter, dari palet warna keseluruhan dan suasana film (Nusim, 2008, hal. 3).

4.) Studi literatur

Penelitian dapat dilakukan dengan mengunjungi perpustakaan, melihat lukisan, surat kabar, majalah, foto, fotokopi, sketsa desain, dan sebagainya untuk mendapatkan ide dalam merancang kostum yang akan digunakan dalam film (La Motte, 2001, hal. 22).

5.) Sketsa desain

Setelah melakukan penelitian, gabungkan kreativitas dan ide-ide yang dimiliki untuk mendapatkan sketsa desain kostum yang diinginkan (Faerm, 2011, hal. 35). Pada pembuatan sketsa, kita juga menentukan *style* film, warna, dan bahan yang akan digunakan.

Untuk mengetahui desain kostum kita harus mengetahui *style* pada film. Menurut Delgaudio (1993, hal. 15) kostum merupakan salah satu aspek pendukung *style* pada film, oleh karena itu departemen kostum harus bekerja sama dengan berbagai kru film untuk menghasilkan *style* yang sama pada sebuah film.

Ambrose dan Harris (2005, hal. 6) mengungkapkan warna adalah bentuk langsung dari komunikasi non-verbal. Dengan memahami warna, kita dapat membuat komposisi warna yang nyaman dipandang

mata (Nugroho, 2008, hal. iii). Selain itu menurut Faerm (2001, hal. 38) warna dapat membentuk emosi atau karakter, sehingga warna dapat menciptakan cerita.

Bahan yang digunakan dapat mendukung desain yang dibuat, namun bahan yang dipilih tidak hanya karena visualnya yang bagus, kita juga harus memperhatikan berat bahan, harga, kualitas, dan waktu (Jones, 2011, hal. 142). Nusim (2008, hal. 3) menjelaskan bahwa tekstur sebuah bahan mungkin mengisyaratkan profesi karakter, status sosial, dan situasi ekonomi.

6.) Mendiskusikan hasil sketsa dan ilustrasi kostum kepada sutradara, desainer produksi, serta tim film (La Motte, 2001, hal. 20).

7.) Menentukan anggaran

Sebelum ketahap pembuatan adalah menentukan anggaran yang dibutuhkan. Seperti transportasi, pembuatan kostum, tenaga kerja, mencuci kostum, serta pengepakan (Musgrove, 2003, hal. 68).

2.3.1.2. Pembuatan dan Pembelian

Menurut (La Motte, 2001, hal. 61) Tugas departemen kostum pada saat pembuatan dan pembelian adalah:

- 1.) Mengukur badan aktor untuk membuat kostum dan mengepas semua kostum yang dibeli,
- 2.) Pembuatan kostum berdasarkan ukuran badan aktor, dan
- 3.) Mengepas kostum yang telah jadi kepada aktor.

2.3.2. Produksi

Produksi adalah ketika proyek difilmkan di lokasi. Tugas departemen kostum pada saat produksi adalah:

- 1.) Menyiapkan dan membantu aktor serta *extras* mengenakan kostum (La Motte, 2001, hal. 130).
- 2.) Membawa alat-alat jahit (jarum, benang, peniti, gunting, *double-tape* dan lain-lain) (Musgrove, 2003, hal. 188).
- 3.) Membawa alat-alat mencuci baju dan setrika dan semprotan pelicin (Musgrove, 2003, hal. 184).
- 4.) Mendokumentasikan semua kostum yang digunakan untuk memastikan kontinuitas (La Motte, 2001, hal. 138).

2.3.3. Paska Produksi

Paska Produksi merupakan bagian akhir dari proses produksi. Dengan ini pula, departemen kostum memiliki tugas membersihkan, menyortir, memperbaiki, dan pengepakan kostum serta aksesoris yang telah di pakai (La Motte, 2001, hal. 145).

2.4. Retro Futurisme

Pada tahun 1970-an muncul film-film fiksi ilmiah yang ber-style retro futurisme, seperti film *A Clockwork Orange*, *Planet of the Apes*, *Solaris*, *Star Wars*, *Star Trek*, *Superman*, dan lain-lain. Penggabungan masa lalu dan masa depan yang dikemas sebagai masa depan yang terlihat dari masa lalu disebut retro futurisme (Nguyen, 2010). Menurut buku yang berjudul *Fashion Design* yang ditulis oleh Jones (2011, hal. 22) pada tahun 1970-an *style* yang sedang berkembang ialah

glamor dan feminisme, contohnya seperti busana yang mengkilat, pakaian *unisex*, motif *florals*, celana *baggy*, *shoulder pads*, rambut kribu dan sebagainya.

2.5. Warna Kostum Retro Futurisme

Gavin Ambrose dan Paul Harris (2005, hal. 6) mengungkapkan pembuatan kostum dalam film perlu diperhatikan warna yang digunakan, karena setiap warna memiliki berbagai makna, yang dapat dihubungkan dengan emosi dan budaya. Pada umumnya dalam film yang memiliki *style* retro futurisme seperti *Getlemen Broncos*, *A Clockwork Orange*, *Star Trek*, dan banyak film fiksi ilmiah lainnya. Warna yang biasa didominasi oleh *genre* fiksi ilmiah ialah:

1.) Ungu

Memiliki makna bangsawan, kemakmuran, sensual, kebijaksanaan, kebanggaan, berlebihan, kekayaan, sombong, angkuh, kejam, kasar, iri, dan misteri (Nugroho, 2008, hal. 37).

2.) Merah muda (*Pink*)

Memiliki makna cinta, kewanitaan (feminim), keremajaan (masa muda), homoseksualitas (kemayu), biseksualitas, naif, kelemahan, dan kekurangan (Nugroho, 2008, hal. 36).

3.) Abu-abu

Memiliki makna modern, cerdas, bersih, kokoh, intelektual, keanggunan, kesederhanaan, respek, rasa hormat, kestabilan, emosi kuat, kebosanan, dan kenetralan (Nugroho, 2008, hal. 38).

4.) Krem

Memiliki makna padat, kaya, bersih, setia, klasik dan sederhana (Ambrose & Harris, 2005, hal. 12).

5.) Coklat

Memiliki makna netral, hangat, perlindungan, tenang, alamiah, kekayaan, kesederhanaan, persahabatan, dapat diandalkan, dan bosan (Nugroho, 2008, hal. 37).

6.) Hitam

Memiliki makna magis, dramatis, kuat, tegas, elegan, seram, dan berani (Ambrose & Harris, 2005, hal. 13).

7.) Kuning

Memiliki makna kekayaan, emas, sinar, kehidupan, matahari, keberuntungan, sukacita, kebahagiaan, optimisme, kecerdasan, idealism, kemakmuran, feminim, keceriaan, keberanian, cemburu, tidak jujur, dan penakut (Nugroho, 2008, hal. 36).

8.) *Gold*

Memiliki makna kekayaan, kemewahan, kelebihan, keberuntungan dan tradisi (Ambrose & Harris, 2005, hal. 13).

9.) *Silver*

Memiliki makna bergensi, berkedudukan tinggi, sejuk dan logam (Ambrose & Harris, 2005, hal. 13).

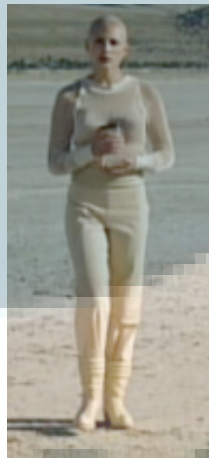
10.)Putih

Memiliki makna imajinasi, disiplin, salju, kekuatan dan pemujaan (Nugroho, 2008, hal. 38).

2.6. Bentuk Desain Kostum Retro Futurisme

Konsep bentuk sangat penting dalam merefleksikan filosofi yang bersifat perspektif dan fenomenologi (Albertazzi, 1999, hal. 1). Berdasarkan *style* retro futurisme seperti *Gentlemen Broncos*, *Yeti - il gigante del 20. secolo*, *A Clockwork Orange*, *Star Trek*, dan sebagainya, kostum retro futurisme memiliki berbagai macam bentuk desain seperti:

1.) *Androgynous*



Gambar 2.2 *Androgynous*

(Sumber: *Gentlemen Broncos*, 2009)

Penampilan lintas *gender*, gaya busana yang cocok dikenakan pria maupun wanita. Busana yang tidak dapat dikatakan busana pria, juga tidak cocok disebut busana wanita, melainkan kombinasi keduanya (Murti, 2011, hal. 7).

2.) *Bell Bottoms*

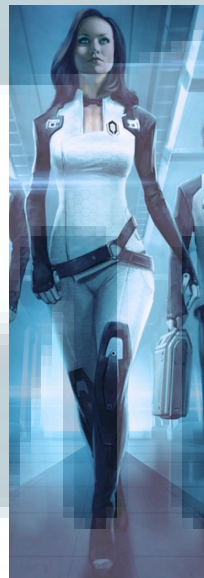


Gambar 2.3 *Bell Bottoms*

(Sumber: Planet of the Apes, 1968)

Celana panjang yang melebar di bawah. Celana model ini disukai pria dan wanita pada tahun 1960an, dan mendapat nama baru sebagai celana *flares* (Murti, 2011, hal. 11).

3.) *Catsuit*

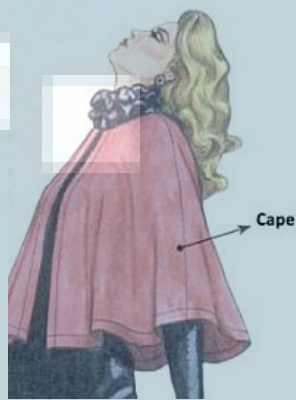


Gambar 2.4 *Catsuit*

(Sumber: Mass Effect 3, 2012)

Catsuit digunakan sepanjang tahun 1960-an sampai 1980-an, yang merupakan busana pas badan, dilengkapi dengan lengan dan kaki panjang, kadang-kadang juga sarung tangan, kaus kaki, dan penutup kepala. Lebih sering digunakan sebagai kostum untuk acara tertentu (Murti, 2011, hal. 15)

4.) *Cape*

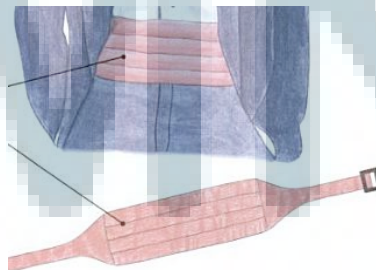


Gambar 2.5 *Cape*

(Sumber: Poespo, 2010)

Pakaian luar yang longgar, lebih pendek daripada jubah, tetapi tanpa belahan untuk lengan. *Cape* digunakan sepanjang tahun 1950-an sampai 1970-an (Poespo, 2010, hal. 76).

5.) *Cummerbund*



Gambar 2.6 *Cummerbund*

(Sumber: Poespo, 2010)

Ban kain yang dipakai sebagai selendang pinggang yang digunakan sebagai estetika dalam berpakaian. Awalnya digunakan untuk pakaian tradisional pria di India, Persia, dan Amerika Selatan. Lalu pada abad ke-20, para wanita juga menggunakannya (Poespo, 2010, hal. 106).

6.) *Dolman*

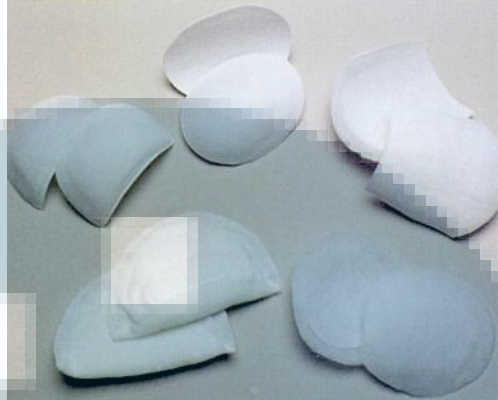


Gambar 2.7 *Dolman*

(Sumber: Poespo, 2010)

Pakaian pria panjang serupa mantel yang berasal dari Turki. Pertama kali dipakai pada abad ke-18 sebagai jubah longgar berlengan (Poespo, 2010, hal. 112).

7.) *Shoulder Pads*



Gambar 2.8 *Shoulder pads*

(Sumber: MacIntyre & Tilton, 2009)

Shoulder pads dikenakan untuk memberikan kesan natural dan memberikan bentuk pada bahu, selain itu dapat menyeimbangkan dan mengecilkan pinggul. Penggunaan *shoulder pads* tidak menjadi suatu keharusan di dalam pembuatan kostum. (MacIntyre & Tilton, 2009, hal. 85).

8.) Yukata dan Kimono



Gambar 2.9 *Yukata dan Kimono*

(Sumber: <http://goo.gl/xD8YP>)

Yukata dan kimono berbeda dari ketebalan bahan serta motifnya, biasanya kimono lebih tebal dan motifnya lebih formal. Yukata biasa dibuat menggunakan kain katun ringan dan digunakan pada musim panas untuk menghadiri festival-festival, seperti acara kembang api, berjalan-jalan pada malam musim panas, dan lain-lain. Sedangkan kimono dibuat menggunakan kain sutra atau wol dan digunakan pada musim dingin. Dahulu kimono digunakan sebagai pakaian sehari-hari, namun sekarang hanya digunakan untuk acara perayaan tradisional saja (Frederic, 2002, hal. 519).

9.) *Go-go Boot*



Gambar 2.10 *Go-go boot*

(Sumber: <http://goo.gl/hvvrn>)

Go-go boot merupakan sepatu bot wanita yang mencapai betis, lutut, atau berada di atas lutut. Sepatu ini biasanya memiliki ritsleting dan berbahan sintetis. *Go-go boot* dikenakan sejak pertengahan 1960-an hingga 1970-an (Lewandowski, 2011, hal. 122).

10.) Yeti



Gambar 2.11 Yeti

(Sumber: <http://bit.ly/L2Mqks>)

Yeti dikenal banyak orang sebagai makhluk salju yang merupakan makhluk legenda dan tinggal di pegunungan salju. Tinggi Yeti melebihi manusia pada umumnya, berjalan tegak, memiliki wajah seperti kera, dan berambut coklat (Cancio, 2008).

2.7. Jenis-Jenis Bahan

Dalam tahap pemilihan bahan pembuatan kostum menurut Musgrove (2003, hal. 69) kostum desainer sebelum membeli bahan perlu berkonsultasi dengan penjahit mengenai bahan yang cocok dengan desain yang dibuat. Ada berbagai macam jenis-jenis bahan, yaitu:

1.) Satin

Kain Satin memiliki permukaan agak berkilau dan halus. Awalnya satin terbuat dari sutra, namun sekarang dapat dibuat dari benang dan serat

lainnya. Satin rentan rusak akibat gesekan atau tersangkut, maka satin dianggap kain mewah (Jones, 2011, hal. 260).

2.) Katun

Lemire (2011, hal. 2) mengungkapkan katun memiliki bahan yang lembut, mudah untuk diwarnai, dan mudah dicuci. Bahan katun sering digunakan dalam pembuatan t-shirt, gaun, celana jeans, dan lain-lain.

3.) *Net*

Bahan *net* merupakan bahan jaring-jaring. Awalnya dibuat dengan cara merajut, namun sekarang sudah banyak yang dibuat menggunakan mesin. *Net* mudah untuk dijahit, tetapi jika rusak sulit untuk diperbaiki (Shaeffer, 2008, hal. 233).

4.) *Lycra*

Lycra adalah bahan sintetis yang merupakan kombinasi dari nilon, katun, linen, dan wol. Biasanya *Lycra* sering digunakan untuk bahan pakaian renang dan celana bersepeda (Betzina, 2004, hal. 82).

5.) Sumbu

Sumbu menurut Herlocher (2005, hal. 66) digunakan untuk membuat karakter fiksi yang dirancang secara rinci.

6.) Belacu

Krohn (2012, hal. 16) mengungkapkan belacu merupakan kain yang berat dan kasar, seringkali belacu dihiasi dengan motif bunga kecil dan dikombinasikan dengan bahan linen dan wol.

7.) Kulit dan *Suede*

Kulit dan *suede* asli berasal dari kulit hewan, namun sekarang sudah banyak yang menjual kulit dan *suede* sintetis. Biasanya bahan ini digunakan untuk membuat jaket, sepatu, kemeja, tas, dan lain-lain. Karena sifatnya bertekstur dan pori-pori terbuka, sehingga mudah menjadi kotor dan cepat menyerap cairan (Stauffer, 2004, hal. 147).

UMN